



DreamMachine

La primera obra de arte para ser vista con los ojos cerrados

Este aparato tan sencillo como fascinante se llama Dream Machine, o Dreamachine (máquina de soñar), y fue concebido a finales de los años 50 por Brion Gysin, un escritor interesado en la experimentación con diferentes medios: texto, música, pintura y, en este caso, la luz.

Cuando entramos en una exposición, lo hacemos empujados por el deseo de ver. Ver cuadros, esculturas, vídeos, instalaciones, o quizás alguna obra más contemporánea que desdibuja las fronteras entre las disciplinas clásicas para ofrecer una experiencia más lúdica o interactiva. Sin embargo, el objeto artístico al que damos cobijo en esta muestra se escapa a todas esas convenciones, porque está pensado para no ser mirado.

¿Qué sentido puede tener una pieza objetual que no busca la atención visual del espectador? En pocas palabras, estimular la imaginación de los posibles visitantes, de todo aquel que esté dispuesto a dedicar unos minutos de su tiempo a experimentar con las infinitas posibilidades de la mente. Siéntate, cierra los ojos y prepárate para el viaje... Quizás no veas nada, pero quizás surja ante ti una fantástica avalancha de formas y colores, sólo hay que relajarse y dejarse llevar.

Gysin construyó la primera Dreamachine en 1961 con la ayuda de otro escritor, William S. Burroughs, e Ian Sommerville, un ingeniero electrónico y programador informático que en aquella época estudiaba matemáticas en la Universidad de Cambridge.

No obstante, Gysin nunca vio su invento como una obra de arte, sino más bien como un electrodoméstico visionario capaz de desbancar a la misma televisión.

Soñaba con el día en que hubiese una Dreamachine en todos los hogares, con familias enteras disfrutando de las experiencias coloridas

y únicas que puede ofrecer nuestra mente, ¿por qué tenemos que contentarnos con los programas enlatados por alguna autoridad invisible si podemos crear los nuestros propios?

Con ese sueño en su cabeza, Gysin intentó vender la patente a una multinacional para fabricar la Dreamachine en masa, pero las negociaciones no llegaron muy lejos. Lo cierto es que no pasó de ser un entretenimiento de culto, primero para los beatniks y luego para los hippies. Hoy en día sólo la recuerdan algunos supervivientes de aquella época y unos cuantos artistas underground.

El fenómeno del 'flicker' es un viejo conocido para muchos artistas y espectadores, ha sido utilizado en infinidad de películas e instalaciones y nunca deja de sorprender, pero ¿en qué consiste exactamente?

En inglés, 'flicker' significa parpadeo, y en el contexto artístico es un término que se utiliza para definir un efecto que consiste en usar una luz intensa intermitente. En el caso del cine, se consigue haciendo montajes muy rápidos de fotogramas de colores contrastados, mientras que en las instalaciones se suele generar con focos estroboscópicos similares a los de las discotecas. En el ejemplo de la Dreamachine, aquí presente, se utiliza una bombilla normal cuya luz oscila gracias a un mecanismo que mueve la pantalla de la lámpara a intervalos regulares.

La fascinación que despierta este efecto no es gratuita, tiene su base en algunas teorías científicas que explican ciertas características de la mente humana. Una luz que se enciende y se apaga a una frecuencia de entre 8 y 12 Hz puede provocar alteraciones perceptivas. La explicación neurológica es que esa es precisamente la frecuencia de las ondas alfa, generadas por nuestro cerebro en estados de relajación y meditación.

Se trata de un fenómeno inocuo (excepto para las personas que padecen epilepsia fotosensible y otros desórdenes nerviosos), que puede provocar visiones similares a las producidas por algunas sustancias psicótropicas.

Brion Gysin, inventor de la Dreamachine, explicaba así en su diario cómo lo experimentó por primera vez:

"Hoy iba en bus hacia Marsella y tuve unas visiones trascendentales que eran como una tormenta de color. Estábamos pasando por una avenida larga con árboles y cerré los ojos mirando hacia el sol. Detrás de mis párpados explotó una avalancha sobrecogedora de colores intensos y brillantes: era un caleidoscopio multidimensional que se arremolinaba a través del espacio. Me salí del tiempo. Estaba en un mundo de números infinitos. La visión cesó abruptamente cuando dejamos atrás los árboles. ¿Qué fue esa aparición? ¿Qué me pasó?"

Puede parecer exagerado, pero muchas de las personas que han experimentado con la Dreamachine, u otras fuentes de luz similares, han tenido visiones como esta o incluso más sofisticadas, llegando a ver mucho más que formas abstractas y colores. Obviamente, cada persona es un mundo, y más si estamos hablando de algo tan sutil y complejo como la percepción, así que la experiencia puede variar mucho dependiendo tanto de la persona como del entorno.



El fenómeno del flicker

Aunque es un fenómeno que se conoce desde hace años, sus implicaciones más esotéricas nunca han sido investigadas en profundidad, ya que los estudios suelen centrarse en cómo afectan esas luces a los enfermos de epilepsia, por ejemplo, no en las alteraciones perceptivas que puedan provocar.



FLickeR es un documental que ha ganado varios premios en festivales internacionales, además de haber recibido alabanzas tanto por parte de la crítica como de conocidos directores de cine. A través de esta muestra centrada en la Dream Machine, ofrecemos la primera oportunidad de verlo en España.



Genesis P. Orridge



FLickeR

Nik Sheehan (Canadá, 2008)

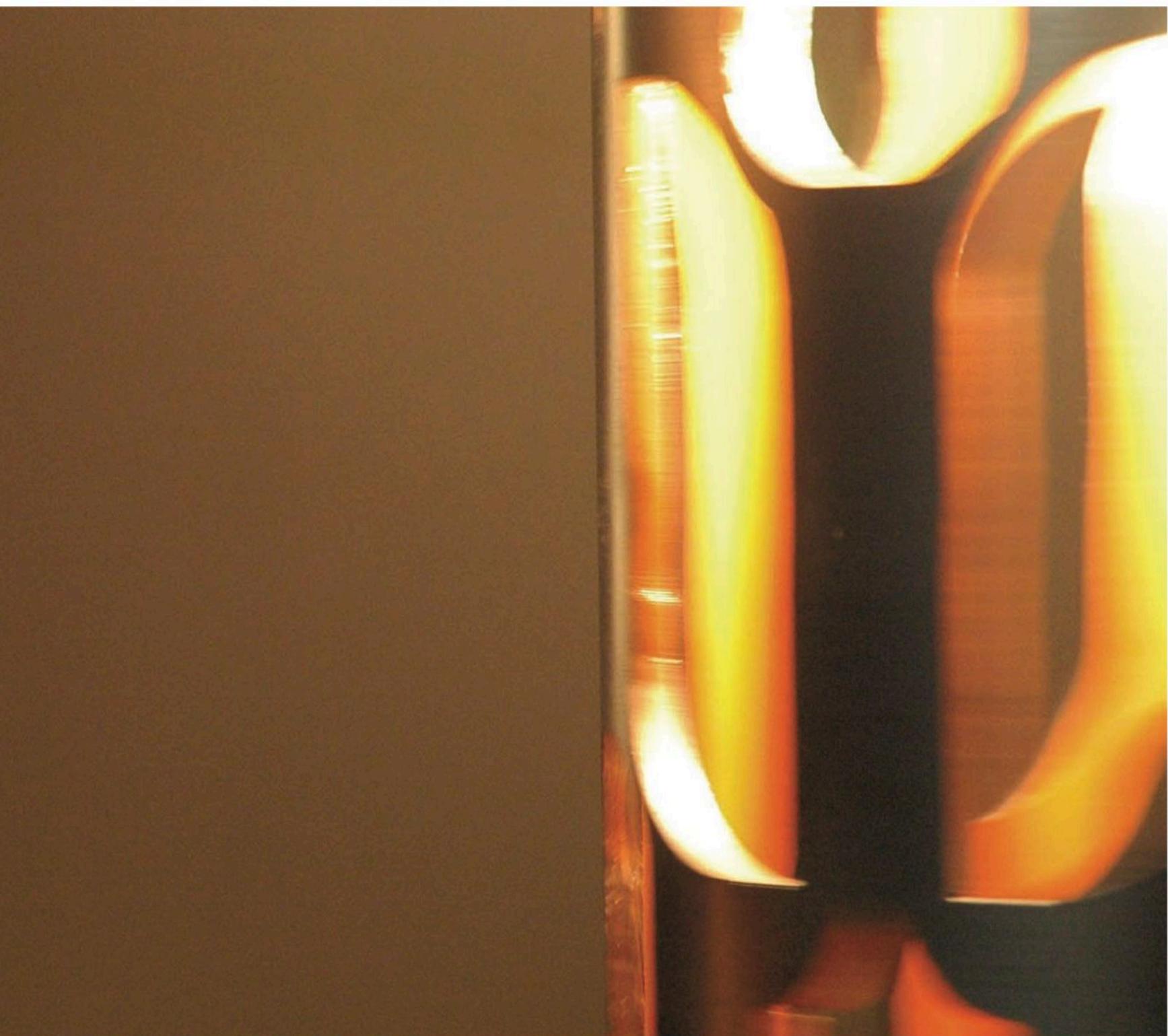
Pero, ¿quién era realmente Brion Gysin, el verdadero protagonista de esta historia? Según la terminología actual, se podría describir como un artista 'multimedia'. Fue escritor, pintor y músico, además del inventor del 'cut up' —una técnica literaria basada en el azar que se suele atribuir a su gran amigo William S. Burroughs.

No obstante, Gysin era mucho más que su obra, un personaje inclasificable interesado en temas tan dispares como la caligrafía japonesa, el ocultismo y la historia de la esclavitud. Fue expulsado del grupo surrealista por André Breton, se alistó en el ejército durante la Segunda Guerra Mundial y fue dueño de un restaurante

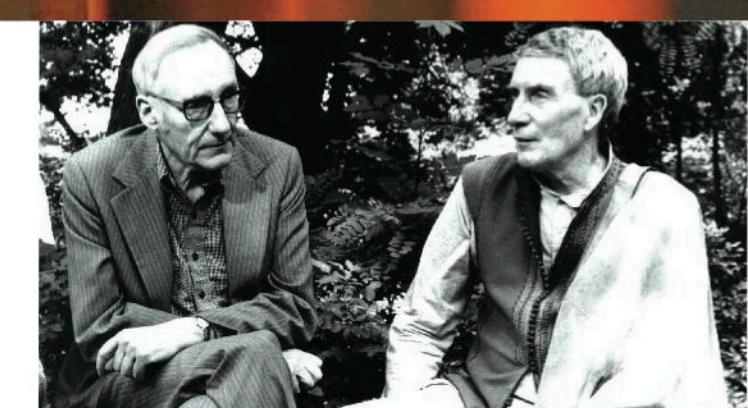
El filme se anunció en su momento como "la verdadera historia de Brion Gysin y la Dream Machine", una manera muy concisa de describir sus contenidos. Yendo un poco más allá, podríamos decir que se trata de un viaje a la vida de Gysin —su trabajo, sus ideas y sus amistades— narrado por Nik Sheehan, el director del filme, quien visita a varios artistas y conocidos de Gysin con una Dream Machine construida especialmente para la ocasión.

En el documental podemos ver a conocidos músicos, como Marianne Faithfull, Genesis P-Orridge, Iggy Pop y DJ Spooky, y a otras personalidades del underground americano, como el director Kenneth Anger y el poeta John Giorno, ofreciendo su visión personal tanto sobre Gysin como sobre su visionario invento y las experiencias que es capaz de producir.

FLickeR es un documento único en el sentido de que la vida de Gysin y la historia de la Dream Machine son dos campos a explorar que sólo han sido tratados en un par de libros, el más conocido *Chapel of Extreme Experience: A Short History of Stroboscopic Light and the Dream Machine* (Soft Skull Press, 2003) de John Geiger, en el cual se basa precisamente esta película.



Marianne Faithfull



William Burroughs y Brion Gysin

en Tánger. Murió de cáncer de pulmón en 1986, a los 70 años de edad.

Gysin fue además el gurú de la 'beat generation', influenciando directamente a escritores tan conocidos como Jack Kerouac o Allen Ginsberg, e indirectamente a la larga lista de artistas que se inspiraron en aquel movimiento.

La sombra de los beatniks pasó por estrellas de los años 60, 70 y 80 como The Beatles, Bob Dylan, Jim Morrison y The Clash, y ha llegado hasta nuestros días a través de músicos más contemporáneos, como Sonic Youth, R.E.M., Nirvana, Ministry y Laurie Anderson.

1 | Divide la cartulina en cuadrados de 2" (5,08 cm), tal y como se muestra en los planos.

2 | Dibuja la plantilla. Recorta los agujeros y pega los dos extremos de la cartulina.

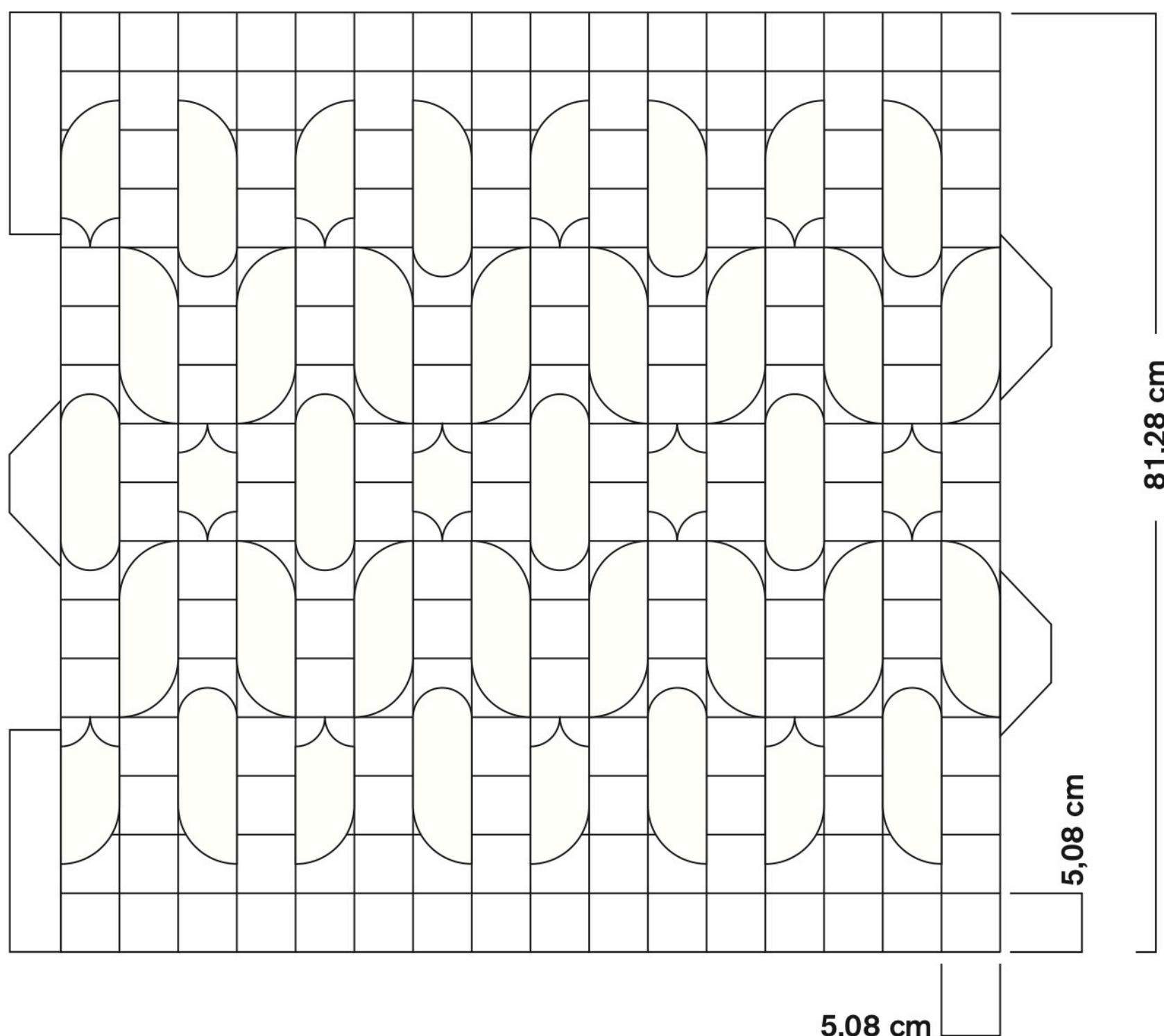
3 | Coloca la Dreamachine en el centro del tocadiscos y ajusta su velocidad a 78rpm.

4 | Cuelga la bombilla en el centro, con un cable y un enchufe normales, más o menos a 1/3 de la altura. Asegúrate de que al encender la máquina la bombilla no toque ni el tocadiscos ni la cartulina.

Instrucciones

Construye una Dreamachine

(según los planos originales de Brion Gysin)



Materiales

- 1 Cartulina gruesa de 82 cm (mínimo).
- 2 Un tocadiscos de 78 rpm.
- 3 Una bombilla.

Descarga los planos en www.sensxperiment.es/planosdreamachine

***Advertencia:** La Dreamachine puede ser peligrosa para personas que sufren de epilepsia u otros desórdenes nerviosos. Por favor, úsala con cuidado.

